

Zwang Stufe 4 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 9 Meter

 V, G

Beliebig viele Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, müssen einen Weisheitsrettungswurf machen. Ein Ziel hat einen automatischen Erfolg, wenn es nicht bezaubert werden kann. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur von diesem Zauber beeinflusst. Für die Zauberdauer kannst du deine Bonusaktion benutzen, und eine horizontal zu dir liegende Richtung festlegen, in die sich alle beeinflussten Ziele, in ihrem nächsten Zug so gut und so weit sie können, bewegen müssen. Sie können ihre Aktion ausführen, bevor sie sich bewegen. Nachdem sie sich bewegt haben, können sie den Rettungswurf wiederholen.

Zwang Stufe 4 Verzauberung

Ein Ziel fühlt sich nicht dazu veranlasst, in offensichtlich tödliche Gefahren zu laufen (z.B. Feuergruben), aber es nimmt keine Rücksicht auf Gelegenheitsangriffe, wenn es sich in die Richtung bewegt.

Verwirrung Stufe 4 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 27 Meter

 V, G, M (drei Nusschalen)

Dieser Zauber greift den Geist von Kreaturen an und verdreht ihn, indem er Wahnvorstellungen hervorruft und unkontrollierte Handlungen provoziert. Jede Kreatur, die sich in einem Radius von 3 Metern um einen von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite befindet, muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen, wenn du diesen Zauber wirkst oder von ihm betroffen ist.

Ein betroffenes Ziel kann keine Reaktionen ausführen und muss zu Beginn jeder seiner Runden einen Würfelwurf mit einem W10 machen, um sein Verhalten für diese Runde zu bestimmen.

Verwirrung Stufe 4 Verzauberung

W10 Verhalten

Die Kreatur nutzt ihre gesamte Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Um die Richtung zu bestimmen, würfle einen W8 und ordne jeder Würfelseite eine Richtung zu. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion durch.

2-6 Die Kreatur bewegt sich in diesem Zug nicht und führt auch keine Aktion durch.

Die Kreatur nutzt ihre Aktion, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte

7-8 Kreatur in ihrer Reichweite durchzuführen. Befindet sich keine Kreatur in ihrer Reichweite, führt die Kreatur in diesem Zug nichts aus.

9-10 Die Kreatur kann normal handeln und sich bewegen.

Am Ende jeder seiner Runden kann ein betroffenes Ziel einen Rettungswurf in Weisheit machen. Wenn er gelingt, endet der Effekt für das Ziel.

Verwirrung Stufe 4 Verzauberung

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, vergrößert sich der Radius der Kugel um 1,5 Meter für jeden Zauberplatz über dem 4.

Dimensionstür Stufe 4 Beschwörung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 150 Meter

 V

Du teleportierst dich von deinem aktuellen Standort zu einem beliebigen anderen Ort in Reichweite. Du kommst genau an der gewünschten Stelle an. Es kann ein Ort sein, den du sehen kannst, einen, den du dir vorstellen kannst, oder einen, den du durch die Angabe von Entfernung und Richtung beschreiben kannst, wie z.B. "200 Meter geradeaus nach unten" oder "in einem 45-Grad-Winkel nach Nordwesten aufwärts, 100 Meter."

Dimensionstür Stufe 4 Beschwörung

Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange ihr Gewicht nicht über dem liegt, was du tragen kannst. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner mitnehmen, die Ausrüstung bis zu ihrer Tragfähigkeit trägt. Die Kreatur muss sich in einem Umkreis von 1,5 Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber sprichst.

Wenn du an einem Ort ankommst, der bereits von einem Gegenstand oder einer Kreatur besetzt ist, erleiden du und jede Kreatur, die mit dir reist, jeweils 4W6 Kraftschaden, und der Zauber scheitert, dich zu teleportieren.

Bewegungsfreiheit Stufe 4 Bannmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Berührung

 V, G, M (ein Lederband, das um den Arm oder ein ähnliches Glied gebunden wird)

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Dauer der Berührung wird die Bewegung des Ziels nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt, und Zaubersprüche und andere magische Effekte können weder die Geschwindigkeit des Ziels verringern noch dazu führen, dass das Ziel gelähmt oder gefesselt wird.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter Bewegung aufwenden, um sich automatisch aus nichtmagischen Fesseln zu befreien, z. B. aus Fesseln oder einer Kreatur, die es gefangen hält. Unter Wasser gibt es keine Abzüge bei der Bewegung oder den Angriffen der Zielperson.

Mächtige Unsichtbarkeit Stufe 4 Illusionsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Berührung

 V, G

Du oder eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es sich an der Person des Ziels befindet.

Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

 10 Minuten

 24 Stunden

 90 Meter

 V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück grüne Pflanze)

Scheingelände

Stufe 4 Illusionsmagie

Du lässt natürliches Gelände in einem Würfel mit 45 Metern Kantenlänge so aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von natürlichem Gelände. So können offene Felder oder eine Straße wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Gletscherspalte oder ein anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände aussehen. Ein Teich kann wie eine Wiese aussehen, ein Abgrund wie ein sanfter Hang oder eine felsige Schlucht wie eine breite und glatte Straße. Die taktilen Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die das Gebiet betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen werden. Wenn der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich ist, kann eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, eine Intelligenzüberprüfung (Erkundung) gegen deinen Zauberrettungswurf SG durchführen, um sie zu widerlegen. Eine Kreatur, die die Illusion als das erkennt, was sie ist, sieht sie als ein vages Bild, das sich über das Terrain legt.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (ein Stückchen Fell von einem Bluthund)

Beschreibe oder benenne eine Kreatur, die dir vertraut ist. Du spürst die Richtung, in der sich die Kreatur befindet, solange sie sich in einem Umkreis von 300 Metern von dir befindet. Wenn sich die Kreatur bewegt, kennst du ihre Bewegungsrichtung.

Kreatur aufspüren

Stufe 4 Erkenntnismagie

Der Zauber kann ein bestimmtes, dir bekanntes Wesen oder das nächstgelegene Wesen einer bestimmten Art (z.B. einen Menschen oder ein Einhorn) ausfindig machen, sofern du ein solches Wesen mindestens einmal aus der Nähe - innerhalb von 9 Metern - gesehen hast. Wenn die Kreatur, die du beschrieben oder benannt hast, eine andere Form hat, zum Beispiel unter der Wirkung eines "polymorph (lvl 4)"-Zaubers steht, kann dieser Zauber die Kreatur nicht lokalisieren.

Dieser Zauber kann eine Kreatur nicht lokalisieren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens 3 Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur versperrt.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G, M (ein Raupenkokon)

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Form. Eine unwillige Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit machen, um den Effekt zu vermeiden. Einem Gestaltwandler gelingt dieser Rettungswurf automatisch.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Verwandlung hält für die Dauer des Zaubers an, oder bis das Ziel auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt. Die neue Form kann ein beliebiges Tier sein, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger als der des Ziels ist (oder der Stufe des Ziels, wenn es keinen Herausforderungsgrad hat). Die Spielstatistiken des Ziels, einschließlich der geistigen Fähigkeiten, werden durch die Statistiken der gewählten Bestie ersetzt. Es behält seine Ausrichtung und Persönlichkeit.

Das Ziel nimmt die Trefferpunkte seiner neuen Form an. Wenn es in seine normale Form zurückkehrt, erhält die Kreatur wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die sie vor ihrer Verwandlung hatte. Wenn sie sich zurückverwandelt, weil sie auf 0 Trefferpunkte gefallen ist, wird jeglicher überschüssige Schaden auf ihre normale Form übertragen.

Solange der überschüssige Schaden die normale Form der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Verwandlung

Stufe 4 Verwandlungsmagie

Die Kreatur ist durch die Beschaffenheit ihrer neuen Form in den Aktionen, die sie ausführen kann, eingeschränkt und kann nicht sprechen, zaubern oder eine andere Aktion ausführen, die Hände oder Sprache erfordert.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit der neuen Form. Die Kreatur kann keine ihrer Ausrüstungsgegenstände aktivieren, benutzen, handhaben oder anderweitig von ihnen profitieren.